

## POUVOIRS MINEURS (1-4)

1d6 PE, 1 m<sup>3</sup>/niveau, 10 m<sup>2</sup>/niveau, 1 victimes/niveau, 1d6 dégats, Cène -4,

11	Agrandir les Insectes	31	Faire disparaître les sons	51	Marcher sur l'eau
12	Anesthésier des parties du corps	32	Faire disparaître les vêtements	52	Provoquer des avalanches
13	Animer les haches	33	Faire exploser les animaux	53	Provoquer des rages de dents
14	Changer le sens du vent	34	Faire fondre les métaux	54	Provoquer la satisfaction sexuelle
15	Déclencher des Démangeaisons	35	Faire grossir les testicules	55	Rendre les objets translucides
16	Déplacer des rochers	36	Faire grossir le gros orteil à la taille d'une grange.	56	Rendre présentable, coiffé et bien habillé n'importe qui
21	Donner des idées noires	41	Faire pleuvoir des pouloffs rôtis	61	Repeindre tout en bleu
22	Enlever leur poids aux objets	42	Faire pousser des cactus dans les estomacs	62	Transformer l'eau en glace ou vapeur
23	Extraire les petits os du corps	43	Faire pousser des cornes aux gens	63	Transformer les êtres vivants en bois
24	Faire apparaître de petits animaux	44	Faire tomber du ciel des billes de verre	64	Transformer les nez en trompes
25	Faire danser la Poulka	45	Faire tomber la neige	65	Faire pousser les arbres
26	Faire disparaître les objets ronds	46	Liquéfier les entrailles	66	Voir des événements se déroulant sur un autre continent

## POUVOIRS Majeurs (5-6)

2d6 PE, 1 m<sup>3</sup>/niveau, 10 m<sup>2</sup>/niveau, 1 victimes/niveau, 2d6 dégats, Cène -8,

11	Annuler effets magiques	31	Faire mourir de rire	51	Provoquer le sommeil
12	Créer des murs de verre	32	Faire pleuvoir des enclumes	52	Rendre aveugle
13	Détourner le cours des fleuves	33	Faire pousser des tours de gardes	53	Rendre un de ses cinq sens infallible
14	Echanger corps et esprit	34	Faire tomber la foudre	54	Se téléporter dans les endroits déjà visités
15	Faire apparaître des icebergs	35	Lire l'avenir dans les entrailles des animaux	55	S'immuniser aux brûlures et chaleur
16	Faire apparaître des monstres	36	Localiser toute personne connue	56	Soigner les blessures
21	Faire apparaître des chevaliers des Baronies	41	Mettre le feu d'un regard	61	Soigner les maladies et empoisonnement
22	Faire apparaître une nuée d'insectes	42	Multiplier les assiettes de nourritures	62	Téléporter les gens au milieu d'un lac
23	Faire couler les navires	43	Ouvrir des crevasses dans le sol	63	Transformer bêtes méchantes en bête inoffensives
24	Faire des bonds de plusieurs dizaines de mètres	44	Paralyser les gens	64	Transformer les gens en shrink
25	Faire disparaître l'air	45	Provoquer des visions de cauchemars	65	Voir à travers les yeux des gens
26	Faire flétrir la végétation	46	Provoquer le blizzard	66	Voler

Lancer 4D6, 1 pour le pj victime, 1 pour majeur ou mineur 2 pour le pouvoir.

## Mutilations et Démembrements Festifs. (MEDéf)

D20	Effet
1	Quel coup de bol : aucune conséquence !
2	Mâchoire défoncée : vous ne pourrez plus manger que du potage à l'avenir
3	Langue arrachée : Il aurait mieux valu fermer la bouche.
4	Genou explosé : Vous ne pouvez plus courir.
5	Coup à l'aine : vous risquez de sérieux problème de stérilité à l'avenir.
6	Coup au visage : vous êtes défiguré, un vrai monstre.
7	Coup aux yeux : vous perdez la vue. Achetez une cane blanche.
8	Main d'arme mutilée : vous ne pouvez plus vous servir de cette main.
9	Bras du bouclier arraché : vous voilà manchot.
10	Pied tranché : Il va vous falloir une béquille pour marcher maintenant.
11	Bras d'arme sectionné : vous perdez l'usage de ce bras.
12	Jambe coupée : Ca va être dur de marcher sans un accessoire.
13	Bassin fracturé : vous ne pouvez plus marcher.
14	Colonne vertébrale touchée : vous êtes paralysé jusqu'à la taille.
15	Eventré : vous vous écroulez et ne pouvez plus rien faire d'autre que ramper
16	Cage thoracique enfoncée : vous tombez dans le coma.
17	Egorgé : vous perdez connaissance.
18	Fracture de crâne : vous êtes immédiatement dans le coma.
19	Artère majeure sectionnée : vous perdez du sang à gros bouillons et tombez dans les pommes
20	Organe vitaux détruits : vous mourrez instantanément.

## Les Compétences.

- **Acrobaties** : pour sauter et faire d'autres acrobaties
- **Bluff** : pour mentir (Contré par Psychologie)
- **Concentration** : Pour se concentrer (ex : pouvoir magique, faire fonctionner une potion, pisser sur commande...)
- **Connaissances** : apporte la connaissance des domaines cités
- **Déguisement** : pour se déguiser (contré par Perception)
- **Diplomatie** : pour convaincre (sans mentir)
- **Discretion** : pour ne pas se faire remarquer (contrer par Perception)
- **Dressage** : pour se faire obéir des animaux
- **Equitation** : pour monter sur le dos d'un animal
- **Escalade** : 1<sup>er</sup> jet raté = rien, 2<sup>ème</sup> jet raté = chute.
- **Escamotage** : pour voler discrètement (contré par Perception)
- **Evasion** : pour se libérer de liens et passer dans des passages étroits
- **Fouille** : pour trouver les secrets d'une pièce
- **Intimidation** : pour convaincre les gens (contré par Sauvegarde)
- **Métier** : permet d'exercer un métier
- **Natation** : pour nager (argh...)
- **Perception** : pour percevoir un son, un bruit, un détail dans une pièce.
- **Psychologie** : Pour découvrir les imposteurs et les menteurs
- **Renseignement** : pour trouver facilement des infos
- **Survie** : pour survivre en milieu hostile (tout dépend de la définition de milieu hostile...)

Difficulté		Autres Moyens de se faire mal	
5	Facile	<b>Chutes</b>	1d6 PV par tranche complète de 3m, Acrobatics difficulté 15 réussi : -1d6, saut volontaire, -1d6.
10	Moyen	<b>Noyade</b>	Natation diff 10-30 selon plan d'eau, à chaque jet de dés raté 1d6 dommages, jusqu'à ce que le personnage soit en sécurité ou mort.
15	Difficile	<b>Feu</b>	Sauvegarde difficulté 15 pour ne pas prendre feu si contact. 1d6 dommages par assaut. Eteindre les flammes : sauvegarde (15), +4 au jet si il fait quelque chose d'intelligent pour ce faire.
20	Très difficile		
25	Impossible	<b>Poisons</b>	Sauvegarde difficultés et effets différents selon type.
		<b>Maladies</b>	

<b>Khéh</b> : Boit comme un trou	<b>Kith</b> : Inconscient du Danger
<b>Jedeth</b> : Folle à enchaîner	<b>Grundpa</b> : Honnêteté malade
<b>Glodith</b> : Agit avant réfléchi trop tard	<b>Sexpis</b> : Le monde est ma scène









